

JUMPING JACKSON

ATARI-AMIGA

English	Page 2
Français	Page 7
Deutsch	Seite 13
Italiano	Pagina 18

THE STORY



The bad times have come. ROCK'N'ROLL is dead! Classical music (yuk) has taken over and the world's a sad, sad place you want to get out of; nothing but dusty oboes, creaky cellos and incredibly old conductors waving their melancholy arms around.

To save civilization as we know and love it, someone's going to have to find ELVIS PRESLEY's first ever record, because that's where the whole soul of ROCK is preserved in its essential purity.

The KING cut the historic masterpiece when he was working as a truck driver. He saved up enough to record two songs for his mother's birthday. The record was made in a small studio in MEMPHIS, where 10 copies were pressed.

Of the original 10 records, only 1 remains. Whoever finds it will free the spirit of ROCK'N'ROLL and save the world from the gloom and despair of classical music. Before we get some fun back in the world, however, all the great ROCK'N'ROLL records of history have to be collected.

There's only one person who can do the job right: the direct descendant of the one and only JUMPING JACK (from JUMPING JACK FLASH, the crazed and amazing 1968 ROLLING STONES song, written by Mick JAGGER and Keith RICHARDS).

LOADING

ATARI ST

- Switch off your computer.
- Check that your system is set up correctly.
- Insert the JUMPING JACK SON disk.
- Switch your computer on.
- The game will auto-load.
- When the presentation page is displayed, hit FIRE or any key to access the options screen.

AMIGA

- Switch your computer off.
- Insert the JUMPING JACK SON disk.
- Switch your computer on.
- The game will auto-load.

AMIGA 1000:

- First insert Kickstart 1.3, then insert JUMPING JACK SON when WORKBENCH is requested.

THE OPTIONS SCREEN

Move the hand cursor onto the option of your choice, using joystick or cursor keys.

Press FIRE or one of the keys SHIFT, ALT and CAPS to confirm your choice.



This screen offers the following options:

- ♦ **START:** This starts the selected game (A or B, with 1 or 2 players).
- ♦ **GAME A:** You have to get through 16 game levels. The easy version. Click on this option to obtain the GAME B icon. GAME B also features 16 game levels, but they're harder; for professional rock-fans only! Click on the GAME B icon to switch back to GAME A mode.
- ♦ **1 PLAYER:** .. This is for solitary fans. Click on it to switch to the 2 PLAYER option. Click again if you want to choose the 1 PLAYER version.
- ♦ **DEMO:** This gives you an idea of the game.
- ♦ **PASSWORD:** Every 4 levels, following the CHALLENGE level, you'll be given a password in case of success. To use it, click on PASSWORD at the beginning of play, and type in your password.
- ♦ **TOP 1000:** All your names and scores are stocked here.

When you're ready to roll, click on START. If you don't select anything, a demo will auto-start.

THE RULES

THE MISSION

In each game level, JJS must collect all the ROCK records and save them from being destroyed by classical instruments.

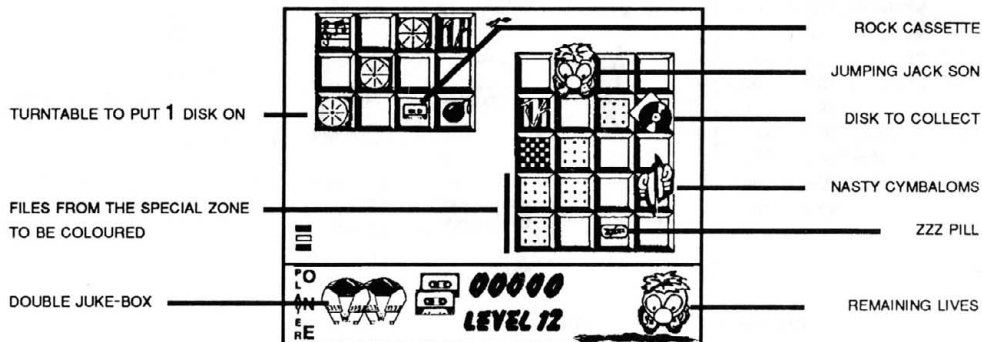
When all the records in one level have been picked up, JJS moves to the next level.

How to pick up the ROCK records

In each level, there are special zones with coloured tiles. JJS must colour the whole special zone with the same colour.

JUMPING JACK SON

Once a special zone has tiles of only one colour, a good ol' Rock'n'Roll record appears beside the zone. JJS must then move onto the tile containing the record. The record will then appear in the JUKE BOX. JJS then has to put the record onto a turntable of the same colour (for example, a yellow record on a yellow turntable). The turntable will start to spin, some good music starts to happen and this joint gets rockin'!



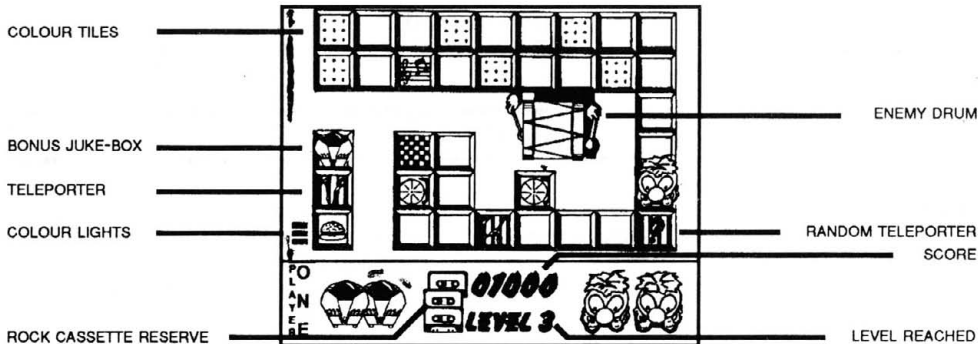
How to colour a special zone

Do this by jumping onto the colour-tiles, which can be of three different colours; for example, Blue, Yellow and Pink for the first level.

Each time JJS bounces, the tile changes colour. If it started blue, it will turn yellow. If JJS bounces on the same tile a second time, it will turn pink. Another bounce, and it turns blue again. And so on.

Jumping Jack's here to help you

Every time he bounces on a colour-tile, his fluorescent hair turns the same colour as the tile he's on.



The colour order is noted by three small lights at bottom left of the screen.

Storing the records

In the player's control zone, you can see a juke box which shows the colour of the record(s) that JJS has picked up. In general, you can store (and therefore take) only one record at a time, unless you've already picked up a juke box or two on the game screen. In that case, your bottom-screen juke box will grow, allowing the storage of one or two extra records.

Starting and finishing a level

JJS starts each level from a chequered tile which has a number of special properties:

As long as JJS stays on the chequered tile, the monsters can't move. No monster can move onto that tile. Anytime JJS is being chased by a monster, you can increase the distance between them by moving JJS across the tile. The chequered tile is also the FINISH for the level. When JJS has completed the level, he has to move onto a chequered tile in order to go on to the next level.

THE GAME UNIVERSE

As he moves through the levels, JJS will meet a whole lot of different tiles, traps, powers, bonuses, etc. To give you some idea of the crazy universe you're about to play in, here's a description of some of the weird objects and zany monsters you'll be dealing with.



- **TELEPORTERS:** of two kinds:
Normal (always the same place)



- Random (stamped with a question mark).



- The EXIT tile: this is a fast-lane into the next level.



- **BONUS:** your score goes up with a bang every time JJS moves over a coke bottle, a hamburger or a pizza.



- **SHADES:** when JJS takes the dark glasses, his hatred of classical music reaches such terrifying proportions that the monsters flee for their miserable lives! Careful, JJS isn't invulnerable.



- **LEATHER-JACKET:** JJS gets an extra life if he moves onto it.



- The "ZZZ" pill: sends the monsters to beddy-byes, for a while.



- The WALKMEN: give JJS one of the following temporary powers:
 .INVISIBILITY: Where'd he go?
 .INVINCIBILITY: (JJS gets multi-coloured hair for this one).
 .AUTOMATIC ZONE COLOURING: JJS just has to bounce on one of the tiles for the whole zone to take on the same colour. When this Power is active, the three colour-order lights flash.



- **NOTES (musical ones):** Whatever can they mean?

The CHALLENGE levels

JJS will confront one of these every four levels. A CHALLENGE level is made up of lots of little balls that grow when JJS moves over them. He has to move over all of them. Once they've grown, they block his path. Success is rewarded! The prize is a password which allows you access to a level.

DELAYED powers

During the Challenges and SECRET levels, JJS will find powers on golden tiles; these powers will only activate on the next level. They are, of course, shades, invisibility, etc.

JJS HAS ENEMIES

Classical instruments hate JJS. They'll stop at nothing to stop him. Some are only pretty intelligent. Others are diabolically clever. You'll need to work out the tactics necessary for cornering them or keeping away from them. There's one sure way: drop a rock cassette, by hitting FIRE (or one of the keys SHIFT, ALT and CAPS on ATARI, or one of the two AMIGA keys A on AMIGA). You have 3 cassettes. A cassette will block the instrument for a few seconds, then disappear. You can recover a cassette before it disappears, by moving over it and hitting FIRE. A cassette can only be dropped onto an ordinary tile, not a colour-tile or bonus.

MEGA ENEMIES: you'll see.



USING THE TOP 1000

↑ or ↓ : (joystick or keyboard) scroll the scores

← or → : (joystick or keyboard) stop the scrolling

FIRE : scrolls the scores 10 by 10

The keys "F1" to "F10" scroll the scores in the corresponding hundreds.

RETURN or "E" allow to leave the Top 1000

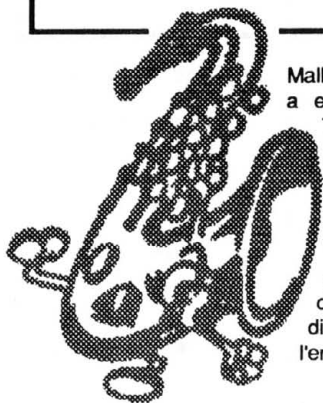
WINNING TECHNIQUES

- ◆ Keep an eye on the colour-order lights at bottom screen. When they're off, it means it's no longer necessary to get a disk of the corresponding colour.
- ◆ Don't forget the bottom-screen JUKE BOX which shows the colour of record JJS is carrying. Try to pick up the game-zone juke-boxes.
- ◆ The best way to get through a level is to corner the most dangerous enemies as soon as you can.
- ◆ It's important to build up a big score as fast as you can. At scores of 5000, 10000 and 20000, if you have three lives left, a double scoring system is triggered. The score will flash during the double score period which ends when you lose a life.
If you have less than three lives when you reach these scores, then you'll get another one.
- ◆ Here are some keyboard commands:
 - "P" or SPACE will pause the game. Same keys to restart.
 - HELP will scroll the entire level, showing you which turntables have yet to be completed. (Your enemies will leave you alone during the scroll).
 - F1 : all sounds on/off
 - F2 : music on/off
 - F3 (on Atari only) : changes the screen frequency from 50 Hz to 60 Hz and vice versa. 60 Hz is a good option for colour screens: it increases the screen size and game speed, for fast rockers!
 - F10 and the "E" key quit the game and switches you to the options screen.

A final word. If JJS gets stuck on a level, stay cool. Check out the screen; the word on the street says there are secret passages in there.

May the beat be with you!

L'HISTOIRE



Malheur et consternation, le ROCK N' ROLL est mort !! La Musique Classique a envahi la Terre où ne règnent plus que Tristesse et Mélancolie. Violons, Tambours, Contrebasses et Chefs d'Orchestre mènent les terriens à la Baguette !

Pour sauver la Terre, il faut retrouver le PREMIER disque de ROCK n' ROLL enregistré par le KING lui-même, ELVIS PRESLEY. Ce premier disque contient toute l'essence, toute l'âme et tout l'esprit du ROCK.

Jugez plutôt. Alors qu'il était camionneur, il réunit une partie de ses économies pour enregistrer, à l'occasion de l'anniversaire de sa mère, 2 chansons. Le disque fut créé dans un petit studio de MEMPHIS où furent directement pressés les 10 disques souples correspondant à l'enregistrement et au prix payé par ELVIS.

Il ne reste plus aujourd'hui, qu'un SEUL exemplaire de ces 10 disques. Le retrouver, c'est libérer le ROCK N' ROLL et sauver la Terre de la tristesse. Mais d'abord, il faut collecter tous les bons disques de ROCK N' ROLL parus sur Terre que les tenants de la Musique Classique veulent laisser moisir sur place.

Et qui d'autre que le digne descendant et héritier de JUMPING JACK (de la chanson JUMPING JACK FLASH, composée et écrite par Mick JAGGER et Keith RICHARDS) des ROLLING STONES, enregistrée en 1968 pourrait mener à bien cette quête ?

Cette chanson complètement délirante et mythique elle aussi, (où Mick JAGGER se déclare être né sous le feu croisé d'ouragans et de froncer les sourcils à la vue de miettes d'une croûte de pain), décrit un monde farfelu qui convient très bien à notre JUMPING JACK SON !

CHARGEMENT

ATARI ST

Eteignez votre unité centrale. Vérifiez les différentes connections entre les éléments. Insérez la disquette JUMPING JACK SON dans le lecteur. Rallumez votre unité centrale. Le jeu se charge automatiquement.

Sur la page de présentation, appuyez sur FEU ou sur n'importe quelle touche, vous arriverez alors sur la page de choix.

AMIGA

Eteignez votre ordinateur. Insérez la disquette JUMPING JACK SON dans le lecteur. Rallumez votre ordinateur. Le jeu se charge automatiquement.

AMIGA 1000 : Insérez d'abord le KICKSTART 1.3 puis lorsque le WORKBENCH est demandé à l'écran, insérez la disquette JUMPING JACK SON.

LA PAGE DE CHOIX

A l'aide de votre Joystick ou des touches curseurs, déplacez l'icône en forme de main sur l'option de votre choix et appuyez sur FIRE, pour valider vos choix (Bouton Feu ou l'une des touches SHIFT, CAPS, ALT).



Sur cette page vous pouvez choisir parmi :

- ♦ **START** : fait démarrer le type de jeu sélectionné (GAME A ou B, et avec 1 ou 2 joueurs).
- ♦ **GAME A** : Il y a 16 tableaux à traverser. Si vous cliquez sur cette option, vous obtenez l'icône "GAME B": il y a là aussi 16 tableaux à traverser, mais ils sont nettement plus durs que ceux du GAME A. A réserver aux professionnels du Rock. Si vous cliquez sur l'icône GAME B, vous repassez en mode GAME A.
- ♦ **1 PLAYER** : ... Lorsque vous cliquez sur l'icône, le mode 2 PLAYERS s'affiche. Si vous cliquez dessus à nouveau, vous repassez en mode 1 PLAYER (joueur).
- ♦ **DEMO** : Il s'agit d'une démonstration du jeu à travers un tableau.
- ♦ **PASSWORD** : Tous les 4 tableaux, en cas de succès, à la fin du tableau BONUS correspondant, le programme vous donne un nom de code. Pour vous en servir, au début du jeu, cliquez sur PASSWORD et tapez le mot qui vous a été donné.
- ♦ **TOP 1000** : Et oui ! Plus fort que tous les TOPS of the POPS et autres TOPS 50, voici le seul et l'unique TOP 1000 sur micro. Bien sûr, tous vos noms et scores sont sauvegardés sur la disquette.

Rappelez-vous que pour jouer en mode GAME A ou B, il vous faut cliquer sur START. Si vous ne sélectionnez aucune option, le jeu se mettra de lui-même en mode AUTO-DEMO.

REGLES DU JEU

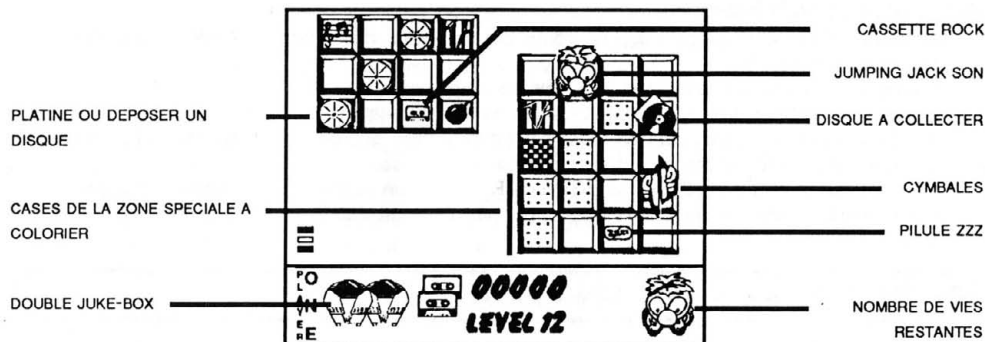
LA MISSION

Dans chaque TABLEAU, JJS doit COLLECTER tous les disques ROCK qui s'y trouvent et les sauver de la destruction par les instruments de musique classique. Lorsque JJS a récolté tous les disques se trouvant présents dans le tableau, il passe au tableau suivant.

Comment récolter les disques ROCK d'un tableau ?

Dans chaque tableau, il y a des zones spéciales avec des dalles de couleur. JJS doit colorier de la même couleur l'ensemble d'une zone spéciale.

Lorsqu'une zone spéciale ne comporte que des dalles de la même couleur, un bon vieux disque de Rock n' Roll apparaît à côté de la zone. JJS doit alors passer sur la dalle qui contient le disque. Aussitôt ce disque apparaît dans son JUKE-BOX. JJS devra poser ce disque sur une platine de la même couleur. A ce moment, la platine se mettra à tourner et un air de bon vieux Rock N' Roll se mettra à jouer. Ex: Si vous avez dans votre Juke-Box un disque JAUNE, vous ne pouvez le poser que sur une platine JAUNE.

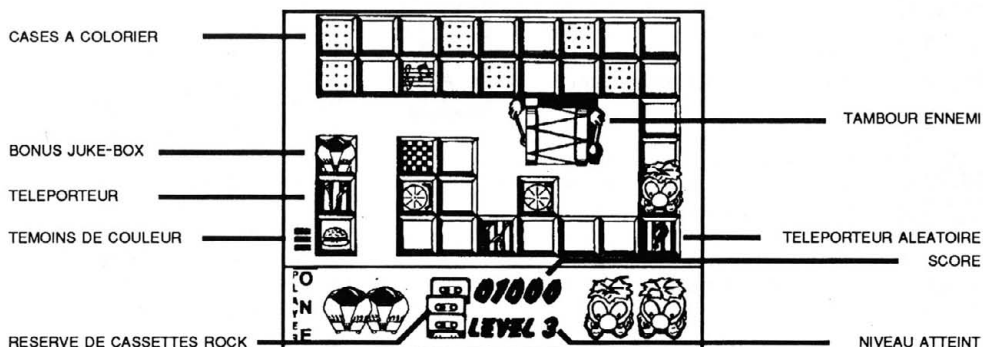


Comment colorier de la même couleur une zone spéciale ?

EN SAUTANT sur les dalles de couleurs. Celles-ci peuvent prendre 3 couleurs différentes comme par exemple Bleu, Jaune, Rose pour le premier tableau. A chaque rebond de JJS, la dalle change de COULEUR ! Si elle était Bleue au départ, elle devient Jaune. Si JJS rebondit toujours sur la même case, elle devient Rose. Un autre rebond la fait repasser au Bleu et ainsi de suite.

L'aide fournie par Jumping Jack

A chaque rebond sur une dalle de couleur, les cheveux FLUOS de JJS se teintent de la même couleur que la dalle sur laquelle il se trouve !



L'ordre des couleurs est rappelé par 3 petits témoins en bas à gauche de l'écran de jeu.

Stockage des disques

Dans le tableau de bord un juke-box indique la couleur du ou des disque(s) que JJS possède. En général on ne peut stocker, donc prendre, qu'un seul disque à la fois, sauf si l'on a déjà récolté sur l'écran de jeu un JUKE-BOX ou deux. Dans ce cas, la taille de votre JUKE-BOX situé en-dessous de l'écran de jeu s'élargit d'autant et vous pouvez alors récupérer un ou deux disque(s) supplémentaire(s).

Départ et fin d'un Tableau

Au départ de chaque tableau, JJS se trouve sur une dalle dite "damier". Cette dalle a plusieurs propriétés intéressantes :

- Tant que JJS reste sur cette dalle, les monstres ne peuvent pas bouger.
- D'autre part les monstres sont incapables de passer sur cette dalle.
- De plus, lorsque JJS est poursuivi, le simple fait de passer sur ce damier augmente l'avance que possède JJS par rapport aux monstres qui sont à ses trousses.
- Mais surtout cette dalle est aussi la LIGNE d'ARRIVEE d'un tableau. Car lorsque JJS a complété celui-ci, il doit revenir sur une case damier pour passer au tableau suivant.

L'UNIVERS DE JJS

Au cours des différents niveaux, JJS va rencontrer une multitude de dalles, de pièges, de bonus, de pouvoirs, etc.. Afin de vous guider au mieux dans son univers délirant, voici quelques descriptions d'objets et monstres charmants que vous allez sans doute rencontrer avec plaisir !!



- Deux types de TELEPORTEURS :
Ordinaires (toujours au même endroit)



- Aléatoires (marqués d'un point d'interrogation)



- La dalle EXIT : elle permet d'accéder directement au tableau suivant



- Les Bonus : lorsque JJS passe sur une bouteille de coca, un hamburger ou une pizza, il augmente son score.



- Les Lunettes Noires : quand JJS les prend, sa haine sommaire d'une certaine Musique Classique prend le dessus et les monstres se mettent à fuir ! Mais attention, JJS n'est pas invulnérable pour autant !



- Le Perfecto : JJS gagne une vie supplémentaire lorsqu'il passe dessus.



- La pillule "ZZZ" : endort les monstres pendant un court laps de temps.



- Les Walkmans : donnent à JJS l'un des pouvoirs temporaires suivants :
- . INVISIBILITE : remarquable !
 - . INVINCIBILITE (les cheveux de JJS sont multicolores)
 - . COLORIAGE AUTOMATIQUE de toute une zone dans une même couleur dès que JJS rebondit sur une des dalles de cette zone.
- Lorsque ce "pouvoir" est activé, les témoins de couleurs clignotent.



- Les notes de musique : Tiens, tiens, à quoi peuvent-elles servir ?!!

Les Tableaux "CHALLENGE" :

JJS en affronte un tous les 4 tableaux. Celui-ci est constitué de billes qui grossissent lorsque JJS passe dessus et l'empêchent de revenir sur son chemin. Le but est de passer sur toutes les billes du tableau. L'enjeu est un mot de passe permettant d'accéder directement à un tableau.

Les pouvoirs DIFFERES

Dans les challenges et les tableaux secrets, JJS va trouver des pouvoirs déposés sur des dalles dorées : ces pouvoirs ne seront efficaces que dans le tableau suivant.

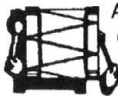
Il s'agit bien sûr des Lunettes, de l'invisibilité, de l'invicibilité, etc.

Les ENNEMIS DE JJS



Ce sont les instruments d'une certaine forme caricaturale de la Musique Classique. Ils vont tout faire pour contrecarrer les plans de JJS. Ils sont plus ou moins intelligents. A vous de trouver les tactiques pour les bloquer dans un coin ou les semer !

En tout cas, il y a une méthode qui marche toujours :

- Déposer une bonne vieille cassette de Rock n' Roll en appuyant sur FIRE ou une touche SHIFT, ALT, CAPS sur ATARI ou une des deux touches AMIGA  sur AMIGA. On dispose de 3 cassettes qui bloquent l'instrument pendant quelque secondes, puis disparaissent. On peut récupérer une cassette avant sa disparition en repassant dessus et en appuyant sur FIRE. On ne peut déposer une cassette que sur une dalle ordinaire, c'est-à-dire ni sur une dalle de couleur ni de BONUS.

Attention, il existe des **super-ennemis**, à vous de les découvrir!



MODE D'EMPLOI DU TOP 1000

↑ ou ↓ : (joystick ou clavier) défilement des scores

← ou → : (joystick ou clavier) arrêt du défilement

FIRE : Fait défiler de 10 en 10 les scores

Touches "F1" à "F10" font défiler les scores dans les centaines correspondantes.

RETURN ou "E" permet de quitter le Top 1000

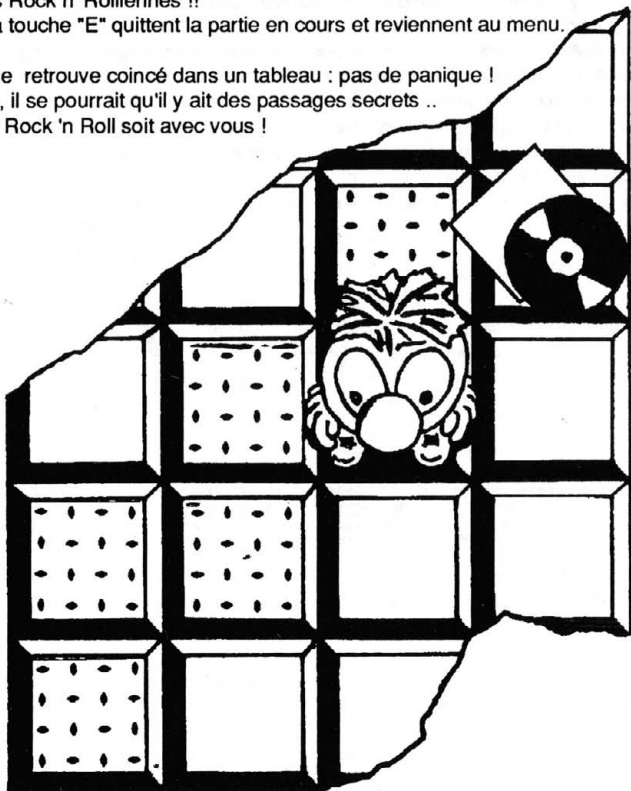


QUELQUES CONSEILS ET TECHNIQUES DE JEU

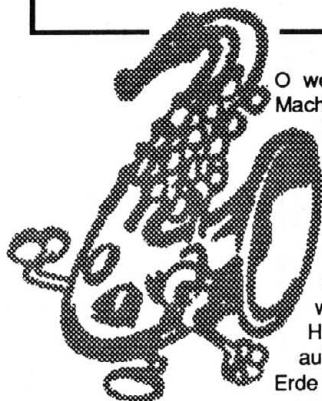
- ◆ Les témoins de couleur situés en bas à gauche de l'écran de jeu sont une aide précieuse. Ils indiquent d'une part, l'ordre de succession des couleurs lorsque JJS saute sur une dalle colorée; d'autre part, les témoins éteints indiquent qu'il n'est plus nécessaire de faire apparaître le disque de la couleur correspondante.
- ◆ N'oubliez pas non plus le Juke-Box (en bas de l'écran) qui indique la couleur du disque que JJS transporte éventuellement. Cherchez à récupérer des petits Juke-Box afin d'augmenter votre capacité de stockage.
- ◆ La meilleure solution pour réussir un tableau est d'essayer de coincer au plus vite les instruments les plus dangereux.

- ♦ Il est important d'accroître le plus rapidement possible votre score car à 5000, 10 000 et 20 000 points, si vous avez encorez trois vies, le score entre dans un mode "X2" (les points futurs seront doublés jusqu'à la perte d'une vie) indiqué par le clignotement du score.
- Si vous avez moins de 3 vies lorsque vous atteignez ces scores, vous en récupérez une.
- ♦ Certaines touches du clavier offrent des possibilités intéressantes :
 - "P" ou "BARRE D'ESPACE" mettent le jeu en pause. Pour reprendre le jeu, il suffit de réappuyer sur une de ces touches.
 - "HELP" : cette touche fait défiler complètement le tableau, ce qui permet d'en avoir une vue d'ensemble ou de regarder quelles sont les platines de disque qui n'ont pas encore été complétées. Les ennemis n'apparaissent pas pendant ce défilement.
 - "F1" : enlève ou remet tous les sons
 - "F2" : ne met que les bruitages ou les bruitages et la musique.
 - "F3" (sur Atari seulement) : change la fréquence de l'écran : on passe de 50 Hz au départ à 60 Hz et vice-versa. Pour ceux qui ont la chance de posséder un moniteur couleur, la fréquence 60 Hz augmente la taille de l'écran et accroît légèrement la vitesse du jeu, ce qui donne des parties encore plus Rock n' Rolliennes !!
 - "F10" et la touche "E" quittent la partie en cours et reviennent au menu.

Enfin, si JJS se retrouve coincé dans un tableau : pas de panique !
 Cherchez bien, il se pourrait qu'il y ait des passages secrets ..
 Que l'esprit du Rock 'n Roll soit avec vous !



DIE GESCHICHTE



O weh, o Graus! Der ROCK AND ROLL ist tot! Strenge, klassische hat die Macht an sich gerissen, Griesgrämigkeit und Traurigkeit herrschen allüberall.

Violinen, Baßgeigen, Trommeln und Dirigenten geben den Ton an!

Um die Erde zu retten, gilt es, die erste Rockplatte wiederzufinden, die der KING, Elvis PRESLEY, höchstpersönlich aufnahm. Diese Scheibe enthält die ganze Quintessenz, Seele und Sinn des Rock.

Zur Zeit, als er noch Lastfahrer war, kratzte er seine Ersparnisse zusammen, um für den Geburtstag seiner Mutter zwei Lieder in einem kleinen Studio in MEMPHIS aufzunehmen, wo auch die ersten 10 Platten gepreßt wurden, für die ELVIS anno dazumal noch sein Scherflein begeben mußte. Heute bleibt nur noch ein Exemplar der 10 Platten erhalten. Dieses wieder aufzustöbern, bedeutet die Befreiung des Rock'n Roll und die Rettung der Erde vor Trübsal.

Doch zuerst müssen alle guten Rockplatten zusammengetragen werden, die die Verfechter der Klassik verschimmeln lassen wollen.

Und wer anderer als der würdige Sproß und Nachfolger von JUMPING JACK (aus dem großen Hit JUMPING JACK FLASH, geschrieben und komponiert von Mick JAGGER und Keith RICHARDS, 1968 von den ROLLING STONES aufgenommen) könnte dieses Unternehmen zum guten Ende führen?

Dieser mythische und starke Song (in dem Mick JAGGER erklärt, er sei im Wetterleuchten eines Hurrikans geboren und er beim Anblick von Brotkrumen die Stirn runzle) beschreibt eine verrückte Welt, in der sich unser JJS ganz gut zurechtfindet!

LADEANWEISUNGEN

ATARI ST

Schalten Sie den Computer aus. Überprüfen Sie alle Anschlüsse. Legen Sie die Diskette JUMPING JACK SON ein. Schalten Sie den Computer wieder ein. Das Spiel wird automatisch geladen. Wenn das Präsentationsbild erscheint, drücken Sie den Feuerknopf oder eine beliebige Taste, um zum Hauptmenü zu gelangen.

AMIGA

Schalten Sie den Computer aus. Überprüfen Sie alle Anschlüsse. Legen Sie die Diskette JUMPING JACK SON ein. Schalten Sie den Computer wieder ein. Das Spiel wird automatisch geladen.

Amiga 1000

Laden Sie zuerst KICKSTART 1.3; wenn die WORKBENCH verlangt wird, legen Sie die Diskette JUMPING JACK SON ein.

HAUPTMENÜ

Mit Hilfe des Joy-sticks oder der Cursortasten zeigen Sie mit der kleinen Hand am Bildschirm auf die Option Ihrer Wahl und drücken zur Bestätigung den Feuerknopf oder eine der Tasten SHIFT, CAPS, ALT.



Die Wahlmöglichkeiten

- ♦ **START:** Startet das gewählte Spiel d.h. A oder B mit einem oder 2 Spielern.
- ♦ **GAME A:** 16 Bildtafeln bzw. Levels der leichten Version. Wenn Sie die Option anklicken, wechseln Sie auf GAME B über: auch hier sind 16 Bildtafeln zu bewältigen, die jedoch schwieriger als die von GAME A sind. Dies ist nur etwas für Rock-Profis. Wenn Sie auf GAME B klicken, erhalten Sie wieder GAME A.
- ♦ **1 PLAYER :** (1 Spieler) - wenn Sie dieses Icon anklicken, wird auf den 2-Spieler-Modus übergewechselt; bei einem weiteren Klick wird auf 1 PLAYER umgeschaltet.
- ♦ **DEMO:** Wie der Name schon andeutet, handelt es sich um die Vorführung eines Levels.
- ♦ **PASSWORD:** ... Nach 4 bewältigten Levels, wenn Sie das spezielle BONUS-Spiel schaffen, verrät Ihnen das Programm ein Paßwort, mit dessen Hilfe Sie gewisse Levels überspringen können.
- ♦ **TOP 1000:** Besser noch als die TOP of the POPS und andere TOP 50, läßt Sie das Programm die TOP 1000 einsehen. Natürlich werden alle Ihre Namen und Scores auf Diskette gesichert.

Ob Sie nun GAME A oder B gewählt haben, vergessen Sie nicht START anzuklicken. Wenn Sie keine Option anwählen, startet nach einer Weile automatisch die DEMO.

SPIELREGELN

DIE AUFGABE

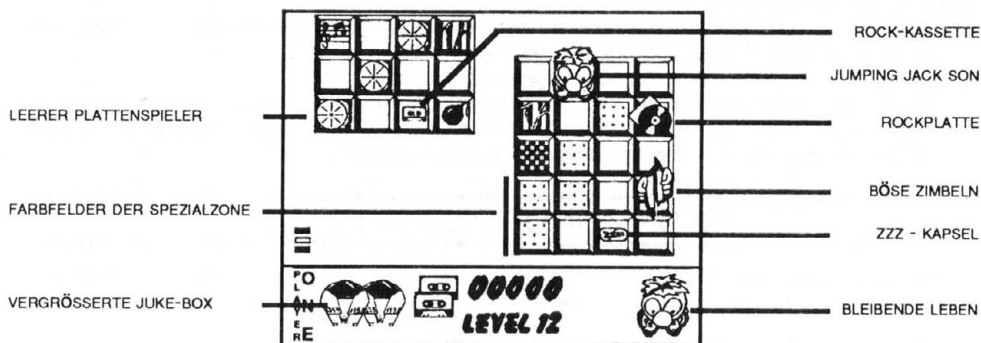
In jedem Level muß JJS alle Rockplatten suchen, die sich darin befinden, und sie vor der Zerstörung durch die wild gewordenen Instrumente bewahren. Wenn JJS alle Platten eines Levels eingesammelt hat, geht er zum nächsten über.

Wie JJS eine Rockplatte ergattert

In jedem Level gibt es spezielle Zonen mit farbigen Feldern. JJS muß es schaffen, allen zur selben Zone gehörigen Feldern dieselbe Farbe zu geben.

Gelingt es ihm, erscheint eine Schallplatte auf dem "G-Schlüssel" der Zone. Wenn JJS nun auf das Feld mit der Platte geht, schnappt er sich diese, und die dazugehörige Farbe erscheint in der Musikbox links unten am Bildschirm. JJS muß diese Platte nun auf einen Plattenspieler derselben Farbe legen; dann dreht sich der Teller, und Sie können mit Genuß und Wonne einem guten alten Rock lauschen.

Z.B.: Wenn in Ihrer Juke-Box die gelbe Farbe erscheint, können Sie die Platte nur auf einem gelben Plattenspieler ablegen.

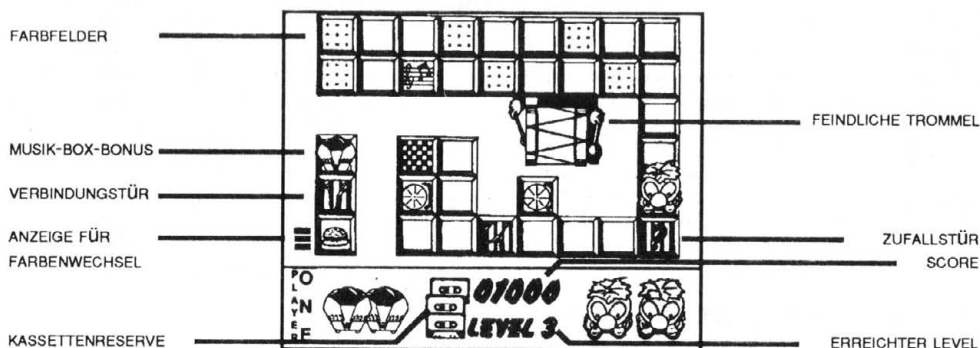


Wie man die Farben in der Spezialzone ändert

Man springt ganz einfach auf die Farbfelder, die 3 verschiedene Farben einnehmen können (z.B. Blau, Gelb, Rosa für den ersten Level). Bei jedem Sprung von JJS wechselt das Feld die Farbe! War das Feld blau, wird es gelb. Springt JJS auf der Stelle weiter wird das Feld rosa, dann wieder blau usw. usw...

JJs zeigt's Ihnen!

Mit jedem Sprung auf ein Farbfeld, ändert sich auch JJS' Haarfarbe!



Links unten am Bildschirm können Sie an den drei Rechtecken die Reihenfolge des Farbenwechsels ablesen.

Juke-Box

Am unteren Bildschirmrand befindet sich eine Musikbox, in der Sie die Farbe der Platte(n) sehen können, die JJS mit sich führt. Im allgemeinen kann er jedoch nur eine Platte auf einmal tragen, außer er hat auf dem Spielfeld eine oder zwei Musikboxen ergattert; dann nämlich wird die Juke-Box, die zur Anzeige der Farben dient, um einen oder zwei Plätze erweitert.

Start und Ziel eines Levels

Zu Beginn eines Levels steht JJS auf einer Art Schachbrett, das besondere Eigenschaften besitzt:

- solange JJS darauf verweilt, können sich die "Bösen" nicht rühren;
- weiters ist es ihnen unmöglich, darüberzugehen.
- Wenn JJS verfolgt wird und über ein Schachbrett geht, schafft er sich damit wertvollen Vorsprung.
- Aber vor allem bildet dieses Feld die Ziellinie für ein Level: hat JJS seine Aufgabe beendet, muß er sich auf ein Schachbrett stellen, um den nächsten Level zu erreichen.

FREUND UND FEIND VON JJS

Auf seinem Weg zum Erfolg wird JJS einer Menge Fallen, Bonussen und allerlei Dingen begegnen. Für einen guten Einstieg ins große Abenteuer, hier einige Erklärungen:



- Die Verbindungstüren (Gitterstäbe)
Das sind gewisse Übergänge, von denen es zwei Arten gibt. Die mit dem Fragezeichen führen JJS an eine durch den Zufall bestimmte Stelle, die andern auf eine festgelegte Stelle.



- Die Bonusse: wenn sich JJS Cola, einen Hamburger oder eine Pizza einverleibt, steigt Ihr Score.



- Das EXIT-Feld: direkter Übergang zum nächsten Level.



- Die Sonnenbrille: wenn JJS sie aufsetzt, verwandelt sich JJS in einen zähneknirschenden Edelrock, vor dem die Bösen Reißaus nehmen. Das heißt jedoch nicht, daß er unschlagbar ist.



- Die Sonnenbrille: wenn JJS sie aufsetzt, verwandelt sich JJS in einen zähneknirschenden Edelrock, vor dem die Bösen Reißaus nehmen. Das heißt jedoch nicht, daß er unschlagbar ist.



- Die Lederjacke: verleiht JJS ein zusätzliches Leben.



- Die ZZZ-Kapsel: schläfert die Monster für ein Weilchen ein.



- Die Walkmans haben vorübergehend eine der foldenden Wirkungen:
 . UNSICHTBARKEIT: Guck mal!
 . UNBESIEGBARKEIT: Das Haar von JJS flimmert in allen Farben.
 . AUSFÜLLEN einer Spezial-Zone mit derselben Farbe. Springt JJS auf ein Feld dieser Zone, so nehmen die anderen Farbfelder der Zone dieselbe Farbe an. Wenn dieser Effekt aktiv ist, blinkt die Farbenanzeige.



- Die Musiknoten: Raten Sie mal, wozu diese gut sein können!

Die Zwischenprüfungen CHALLENGE

Nach 4 bewältigten Levels muß JJS eine Zwischenprüfung bestehen. Alle Felder mit Perlen müssen genau einmal durchquert werden, wonach die Perlen sich vergrößern und so JJS den Rückweg versperren. Dabei geht es um das bereits erwähnte Paßwort, mit dessen Hilfe Sie gewisse Levels direkt erreichen können.

Aufgeschoben ist nicht aufgehoben

Während einer Challenge-Prüfung oder einem Geheimlevel, wird JJS auf goldbraunen Feldern Hilfsmittel wie Brille, Walkmans usw. finden, die er jedoch nur im nächsten Level anwenden kann.

JJS' Feinde

Das sind gewisse, beseelte Musikinstrumente der klassischen Musik, die alles dransetzen, JJS eine Abreibung zu verpassen. Erfinden Sie für jedes ein eigene Taktik, um es abzuhängen oder in einer Ecke festzunageln. Es gibt ein Mittel, das im Prinzip immer funktioniert: Legen Sie mit einem Druck auf den Feuerknopf (oder eine der Tasten SHIFT, CAPS und ALT auf ATARI bzw. eine der beiden AMIGA-Tasten **A**) eine gute alte Rockkassette ab, über die das Instrument nicht gehen kann, solange sie sichtbar ist. Bevor sie verschwindet, können Sie die Kassette wiederaufheben, indem Sie wieder auf das Feld gehen und den Feuerknopf drücken.

Eine Kassette kann nur auf ein gewöhnliches Feld gelegt werden (d.h. kein Farbfeld, G-Schlüssel...)

Achtung: es gibt einige Superfeinde, die sich vor rein gar nichts abschrecken lassen!



VERWENDUNG DER TOP 1000

↑ oder ↓ : (Joystick oder Tastatur) Ablaufen der Scores

← oder → : (Joystick oder Tastatur) den Ablauf stoppen

FIRE : Ablauf der Scores in Zehnergruppen

Die Tasten F1 bis F10 schalten auf die entsprechenden Hundertergruppen um.

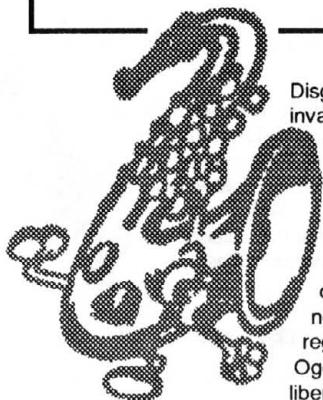
RETURN oder E : die Top 1000 verlassen

EINIGE SPIELTIPS UND -TECHNIKEN

- ♦ Die farbigen Rechtecke links unten am Bildschirm sind eine wertvolle Hilfe. Sie zeigen erstens die Reihenfolge der Farbenwechsel an, wenn JJS auf ein Farbfeld springt; zweitens zeigen die dünneren Rechtecke an, daß keine Platte von der betreffenden Farbe mehr gebraucht wird.
- ♦ Vergessen Sie nicht, daß wenn JJS ein Platte trägt, die Juke-Box links unten deren Farbe angibt.
- ♦ Der beste Weg, ein Level zu bewältigen, besteht darin, die gefährlichsten Instrumente so schnell wie möglich in eine "Ecke" zu locken.
- ♦ Trachten Sie danach, Ihren Score möglichst rasch auf 5000, 10000 und 20000 hochzutreiben. Nach Überschreiten dieser Werte verdoppeln sich die hinzukommenden Bonuspunkte, was durch den blinkenden Score angezeigt wird. Wenn Sie weniger als drei Leben haben, gewinnen Sie eines hinzu.
- ♦ Tastaturbefehle:
 - mit P oder der Leertaste wird mal Pause gemacht. Um weiterzuspielen, auf eine der beiden Tasten drücken.
 - HELP: Überschau auf die ganze Karte eines Levels, um die Plattenspieler zu orten. Dabei erscheinen aber nicht Ihre Feinde.
 - F1 : alle Geräusche ein/aus
 - F2 : Musik ein/aus
 - F3 (nur auf Atari) : ändert die Frequenz des Monitors: es wird von 50 auf 60 Hz umgeschaltet und umgekehrt! Bei 60 Hz läuft das Spiel etwas schneller und rockiger ab, und das Bild ist etwas größer.
 - F10 oder Taste "E" brechen das Spiel ab und bringen Sie zum Menü zurück.

Und sollte JJS auf einer Insel festsitzen, nur keine Panik! Wer sucht, der findet... Geheimgänge!
Der leibhaftige Beat sei mit Euch!

LA STORIA



Disgrazia e costernazione, è morto il ROCK N' ROLL!! La Musica Classica ha invaso la Terra dove regnano sole Tristezza e Melanconia. Violini, tamburi, contrabbassi e direttori d'orchestra comandano i terrestri a bacchetta! Per salvare la Terra, bisogna ritrovare il PRIMO disco di ROCK N' ROLL registrato dal KING lui stesso, ELVIS PRESLEY. Questo primo disco ha in sé tutta l'essenza, tutta l'anima e tutto lo spirito del ROCK.

Giudicate pure! Quando era camionista, radunò una parte dei suoi risparmi per registrare, in occasione del compleanno di sua madre, 2 canzoni. Il disco venne creato in un piccolo studio di MEMPHIS dove erano impressi direttamente i 10 dischi flessibili che corrispondono alla registrazione e al prezzo pagato da ELVIS.

Oggi, resta solo un UNICO esemplare di questi 10 dischi. Ritrovarlo vale a dire liberare il ROCK N' ROLL e salvare la Terra dalla tristezza.

Ma per cominciare, bisogna raccogliere tutti i buoni dischi di ROCK N' ROLL usciti sulla Terra e che i seguaci della Musica Classica vogliono lasciare ammuffire sul posto.

E chi, se non il dignitoso discendente ed erede di JUMPING JACK (della canzone JUMPING JACK FLASH, composta e scritta da Mick JAGGER e Keith RICHARDS) dei ROLLING STONES registrata nel 1968, potrebbe portare a buon fine questa ricerca?

Questa canzone completamente sfrenata e mitica, anche lei, (in cui Mick JAGGER dichiara di essere nato sotto il fuoco incrociato di uragani e di aggrottare le sopracciglia quando vede le briciole di una crosta di pane), descrive un mondo strambo che conviene benissimo al nostro JUMPING JACKSON!

CARICAMENTO

ATARI ST

Spegnete il computer. Controllate i diversi collegamenti tra gli elementi. Inserite il dischetto JUMPING JACK SON nel lettore. Accendete di nuovo il computer. Il gioco viene caricato automaticamente.

Sulla pagina di presentazione, premete su FIRE o su qualsiasi tasto, allora giungerete alla pagina di scelta.

AMIGA

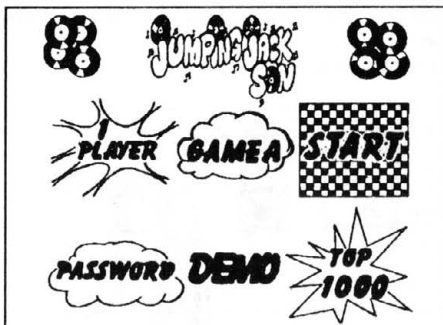
Spegnete il vostro computer. Inserite il dischetto JUMPING JACK SON nell'unità a dischetti. Accendete di nuovo il computer. Il gioco viene caricato automaticamente.

Amiga 1000

In un primo tempo, inserite il KICKSTART 1. 3 poi, quando il WORKBENCH è chiesto sullo schermo, inserite il dischetto JUMPING JACK SON.

LA PAGINA DI SCELTA

Servendovi del joystick o dei tasti cursori, spostate l'icona a forma di mano sull'opzione scelta da voi e premete su FIRE per selezionare le vostre scelte (Pulsante Fuoco o uno dei tasti SHIFT, CAPS, ALT).



Su questa pagina, potete scegliere tra:

- ♦ **START:** avvia il tipo di gioco selezionato. Cioè GAME A o B, e con 1 giocatore o 2.
- ♦ **GAME A:** Ci sono 16 quadri da attraversare. Se cliccate su quest'opzione, ottenete l'icona: **GAME B:** Anche qui ci sono 16 quadri da attraversare ma sono nettamente più difficili che nel GAME A. Da riservare ai professionisti del Rock. Se cliccate sull'icona GAME B, tornate in modo GAME A.
- ♦ **1 PLAYER:** Quando cliccate sull'icona, il modo 2 PLAYERS viene visualizzato. Se cliccate sopra di nuovo, tornate in modo 1 PLAYER (giocatore).
- ♦ **DEMO:** Come l'indica il proprio nome, si tratta di una dimostrazione del gioco attraverso un quadro.
- ♦ **PASSWORD:** Ogni 4 quadri, in caso di successo, alla fine del quadro BONUS che corrisponde, il programma vi dà un nome di codice. Per usarlo, all'inizio del gioco, cliccate su PASSWORD e battete la parola che vi è stata data.
- ♦ **TOP 1000:** e si! più forte di tutti i TOP of the POPS ed altri TOP 50, ecco il solo e l'unico TOP 1000 su personal computer. Chiaramente, tutti i vostri nomi e risultati vengono salvati sul dischetto.

Ricordatevi che per giocare in modo GAME A o B, dovete cliccare su START. Se non selezionate nessun'opzione, il gioco si metterà da sé in modo AUTO-DEMO.

REGOLE DEL GIOCO

LA MISSIONE

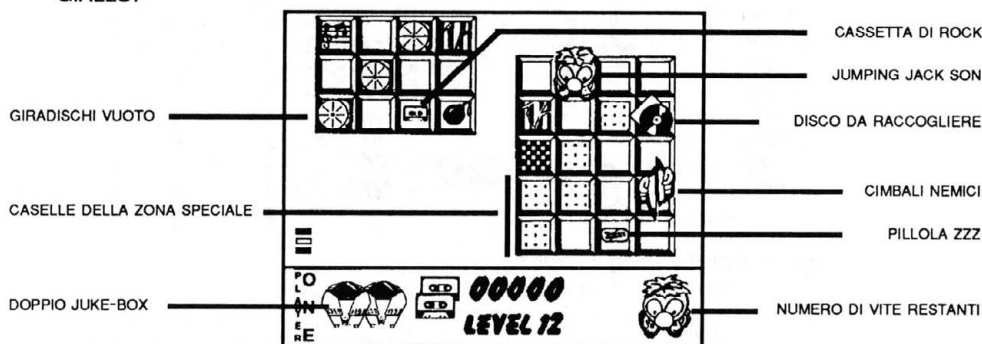
In ogni QUADRO (schermo), JJS deve **RACCOGLIERE** tutti i dischi ROCK che ci sono e salvarli dalla distruzione dagli strumenti di musica classica. Quando JJS ha raccolto tutti i dischi che si trovano presenti nel quadro, passa al quadro successivo.

Come raccogliere i dischi ROCK di un quadro ?

In ogni quadro, ci sono zone speciali con caselle colorate. JJS deve colorare dello stesso colore, l'insieme di una zona speciale.

Quando una zona speciale comporta soltanto caselle dello stesso colore, un vecchio e bel disco di Rock n' Roll appare vicino alla zona. Allora, JJS deve passare sulla casella che contiene il disco. Subito, questo disco appare nel suo JUKE-BOX. JJS dovrà mettere questo disco su un giradischi dello stesso colore. A questo momento, il giradischi comincerà a girare ed un'aria di vecchio Rock n' Roll comincerà a suonare.

Es.: Se avete nel vostro Juke-Box un disco GIALLO, lo potete mettere soltanto su un giradischi GIALLO.



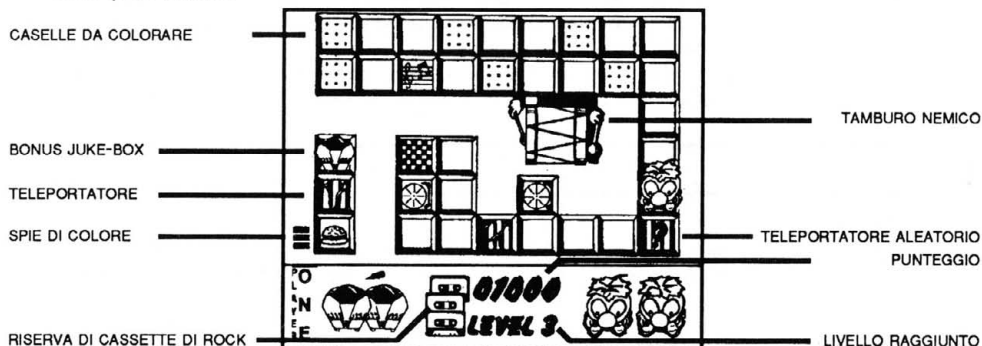
Come colorare dello stesso colore una zona speciale ?

SALTANDO sulle caselle colorate. Queste caselle possono prendere 3 colori diversi. Per esempio: Blu, Giallo, Rosa per il primo quadro. Ad ogni rimbalzo di JJS, la casella cambia COLORE!

Se all'inizio era blu, diviene gialla. Se JJS rimbalza sempre sulla stessa casella, questa diviene rosa. Un altro rimbalzo e lei torna ad essere blu e così via.

L'aiuto fornito da Jumping Jack

Ad ogni rimbalzo su una casella colorata, i capelli FLUO di JJS prendono lo stesso colore della casella sulla quale si trova!



L'ordine dei colori è ricordato da 3 piccole spie nella parte inferiore e sinistra dello schermo di gioco.

Stoccaggio dei dischi

Nel quadro di bordo, c'è un juke-box che indica il colore del disco o dei dischi posseduti da JJS. Generalmente, si può immagazzinare, dunque prendere soltanto un solo disco al tempo stesso. Tranne se è già stato raccolto sullo schermo di gioco un JUKE-BOX o due. In questo caso, la dimensione del vostro JUKE-BOX posto sotto lo schermo di gioco s'incrementa in proporzione e allora potete recuperare un disco supplementare o due.

Inizio e fine di un Quadro

All'inizio di ogni quadro, JJS si trova su una casella detta "scacchiera". Questa casella ha parecchie proprietà interessanti:

- Finché JJS resta su questa casella, i mostri non possono muovere.
- D'altra parte, i mostri sono incapaci di passare su questa casella.
- D'altronde, quando JJS è inseguito, il fatto solo di passare su questa scacchiera aumenta il vantaggio che ha JJS in rapporto ai mostri che gli sono alle calcagne.
- Ma, più di tutto, questa casella è anche la LINEA D'ARRIVO di un quadro; perché quando JJS ha completato questo, deve tornare su una casella scacchiera per passare al quadro successivo.

L'UNIVERSO DI JJS

Nel corso dei diversi livelli, JJS incontrerà una moltitudine di trappole, di bonus, di poteri, ecc... Per guidarvi meglio, nel suo universo insensato, ecco alcune descrizioni di oggetti e mostri affascinanti che incontrerete, senz'altro, con piacere!!



I TELEPORTATORI:

Ne esistono due tipi: ordinari (sempre allo stesso posto)



o aleatori (segnati da un punto interrogativo)



La casella EXIT: permette di accedere direttamente al quadro successivo



I Bonus: quando JJS passa su una bottiglia di coca, un hamburger o una pizza, il punteggio aumenta



Gli occhiali neri: quando JJS li prende, il suo odio sommario di una certa musica classica prende il sopravvento ed i mostri fuggono! Ma, attenti, JJS non per questo è invulnerabile!



Il giubbotto: dà una vita supplementare quando JJS passa sopra



La pillola "ZZZ": Addormenta i mostri durante un breve lasso di tempo.



I Walkman: Danno a JJS un potere temporaneo tra questi:

.INVISIBILITA': come lo noterete senz'altro!

.INVINCIBILITA': (I capelli di JJS sono multicolori)

.COLORITURA AUTOMATICA: quando JJS rimbalza su una casella della zona, questa viene colorata completamente dello stesso colore (le spie di colori lampeggiano).



Le note di musica: Ma insomma, a che cosa possono servire ?!

I Quadri "CHALLENGE"

JJS ne affronta uno ogni 4 quadri. Questo è costituito da biglie che crescono quando JJS passa sopra e l'impediscono di tornare sui propri passi. Lo scopo è di passare su tutte le biglie del quadro. La posta è una parola d'ordine che permette di accedere direttamente ad un quadro.

I poteri DIFFERITI

Nelle sfide (CHALLENGE) ed i quadri segreti, JJS troverà poteri deposti su caselle dorate: questi poteri saranno efficaci soltanto nel quadro successivo. Ovviamente, si tratta degli Occhiali, dell'Invisibilità, dell'Invincibilità, ecc...

I NEMICI DI JJS



Sono gli strumenti di una certa forma caricaturale della Musica Classica. Faranno del tutto per ostacolare i piani di JJS. Sono più o meno intelligenti. Spetta a voi trovare le tattiche per bloccarli in un angolo o seminarli.



Comunque, c'è un metodo che funziona sempre:

- Deponete una bella vecchia cassetta di Rock n' Roll premendo su FIRE (o uno dei tasti SHIFT, ALT, CAPS su ATARI, o uno dei due tasti AMIGA su AMIGA). Si depongono 3 cassette che bloccano lo strumento durante qualche secondo, poi spariscono. Si può recuperare una cassetta prima della sua sparizione passando di nuovo sopra e premendo su FIRE. Una cassetta può venire deposta solo su una casella ordinaria, cioè non su una casella colorata o di BONUS.



Attenti, esistono super-nemici! Spetta a voi scoprirli!!



ISTRUZIONI PER IL TOP 1000

↑ o ↓ : (joystick o tastiera) scorrimento dei punteggi

← o → : (joystick o tastiera) fermare lo scorrimento

FIRE : scorrere i punteggi 10 per 10

Tasti "F1" a "F10" fanno scorrere i punteggi nelle centinaia corrispondenti.

RETURN o "E" permettono di abbandonare il Top 1000.



QUALCHE CONSIGLIO E TECNICA DI GIOCO

- ◆ Le spie di colori messe nella parte inferiore sinistra dello schermo di gioco sono un aiuto prezioso. Da una parte, indicano l'ordine di successione dei colori quando JJS salta su una casella colorata; dall'altra, le spie spente indicano che non è più necessario fare apparire il disco del colore che corrisponde.
- ◆ Non dimenticate neanche il Juke-Box (parte inferiore dello schermo) che indica il colore del disco che JJS trasporta eventualmente. Provate di recuperare piccoli Juke-Box per aumentare la vostra capacità di stoccaggio.
- ◆ La soluzione migliore per riuscire un quadro è di provare di bloccare al più presto gli strumenti più pericolosi.
- ◆ E' importante aumentare il più presto possibile il vostro risultato perché a 5 000, 10 000 e 20 000 punti, se avete ancora tre vite, il risultato entra in un modo "X2" (i futuri punti verranno raddoppiati fino alla perdita di una vita) indicato dal lampeggio del risultato.
Se avete meno di 3 vite quando raggiungete questi risultati, ne recuperate una.
- ◆ Certi tasti della tastiera offrono possibilità interessanti:
 - "P" o "BARRA SPAZIATRICE" mettono il gioco in pausa. Per riprendere il gioco, basta premere di nuovo su uno di questi tasti.
 - "HELP": questo tasto fa scorrere completamente il quadro, ciò che permette di averne una visione globale o di guardare quali sono i giradischi che non sono stati completati ancora. I nemici non appaiono durante questo scorrimento.
 - "F1": tutti i suoni on/off
 - "F2": musica on/off
 - "F3" (solo sull' Atari) : cambia la frequenza dello schermo: si passa da 50 Hz all'inizio a 60 Hz e viceversa. Per quelli che sono fortunati perché hanno un monitor a colori, la frequenza 60 Hz aumenta la dimensione dello schermo e accresce leggermente la velocità del gioco, il che dà partite ancora più Rock n' Rolliane!!
 - "F10" e il tasto "E" abbandonano la partita in corso e tornano al menù.

Per finire, se JJS si trova bloccato in un quadro: niente panico! Cercate per bene, è possibile che ci siano passaggi segreti...

Che lo spirito del Rock n' Roll sia con voi!



CREDITS

Programming and Graphics: Christophe LABOUREAU

Additional Graphics: Didier CHANFRAY

Music, arrangement and sound effects on ATARI: Charles CALLET

Music, arrangement and sound effects on AMIGA: Stéphane PICQ

With the exceptional participation of "UK" Pascal BLANDIN

Cover Design: GEGE

Sketches: Stephen TREVALLION

Translation Management: Beate VIALLE

Marketing: Philippe AGRIPNIDIS